El lugar de lo escénico en los entornos mixtos[1]

Alejandra Ceriani
Licenciada en Artes Plásticas orientación Cerámica, y en Artes Plásticas orientación Pintura, FBA, UNLP. Actualmente cursa el Magíster en Estética y Teoría de las Artes, FBA. Jefa de Trabajos Prácticos (JTP), Cátedra de Realización y Lenguaje I, Dpto de Comunicación Audiovisual, FBA, UNLP. Jefa de Trabajos Prácticos (JTP), Cátedra de Dibujo I y II, Dpto de Comunicación Visual, FBA, UNLP. Asesora Especialista en la escritura de los diseños curriculares para la Enseñanza Artística, disciplina Plástica y Visual para la ESB, DGCyE. Realiza seminarios de posgrado en aproximación a las tecnologías interactivas para las artes performáticas y cursos destinados al trabajo de investigación artística: puesta interactiva, movimiento-captación imagen y sonido en tiempo real. Seleccionada por el Jurado en la convocatoria de Apoyo para la realización de proyectos Net Art/ Medios Digitales del Centro Cultural de España en Buenos Aires (2006); Programa de Arte Interactivo III del Espacio Fundación Telefónica, a cargo de Mariano Sardón y Rodrigo Alonso (2007). Expone trabajos de investigación artística en diversas Jornadas, Congresos y Encuentros.

1. Introducción

La investigación como perspectiva prioritaria

Los artistas (plásticos, diseñadores, performers, músicos, etc.) y los lenguajes artísticos (danza, multimedia, teatro, música, etc.), que trabajan con tecnologías, operan, por lo general, entre el arte y la investigación, en pos de su mutua colaboración para la creación de nuevas formas cooperativas y, fundamentalmente, para la creación de sistemas tecnológicos abiertos que permitan: la creación en tiempo real; la modificación y el intercambio de objetos y/o cuerpos tridimensionales; la manipulación intuitiva de un acceso a hacer complejas las escenas reales y virtuales; el compartir la interactividad realizada y distribuida en la Internet, y la posibilidad de utilizar variables para influir el comportamiento de un diseño mixto.

Consideramos importante indagar en este territorio de los nuevos entornos y la interactividad aplicados a las prácticas corporales, compositivas y escénicas que promueven una nueva capacidad de inferir y experimentar con lo conocido.

Los sistemas tecnológicos aplicados a las artes escénicas, definen las conexiones entre los dispositivos, el entorno, los cuerpos, la creación, instalando la tensión entre el límite material y el deseo, impulsando a las transformaciones no como respuesta a las contradicciones del presente, sino como un principio móvil cuya condición básica sería la disponibilidad a interactuar.

2. La interrelación de los espacios

La Realidad Mixta, territorio donde la interrelación e interacción de los espacios físicos, sociales e íntimos se potencia y amplía gracias a los sistemas de información, es el eje sobre el que se articula este proyecto de investigación: indagar sobre el nuevo campo de los entornos mixtos, Realidad Aumentada y Virtualidad Aumentada.

La Realidad Mixta entonces, mezcla entornos virtuales con el mundo real, formando un conti-

[1] Proyecto: «Realidad Aumentada y los nuevos entornos del Continuo Realidad-Virtualidad en el Arte Interactivo». Director: Silva, Christian Oscar. Departamento de Producción Multimedial, Facultad de Bellas Artes, UNLP.

nuo entre entornos reales, realidad aumentada, virtualidad aumentada y entornos virtuales, proponiendo al espectador-participante en una inmersión en diferentes niveles de interacción, que van desde el simple recorrido hasta la modificación y la construcción de los mismos.

Según Phillipe Quéau,[2] la virtualización de lo real consiste básicamente en el quebranto del poder que la *categoría de lugar* ha tenido tradicionalmente para dar cuenta de la realidad, en favor de una potenciación de las posibilidades que el lenguaje posee para ello.

Esta situación concibe varias consecuencias, en primer lugar para la representación del mundo (para el arte, que se hace más fluido, metafórico y plástico), pero también para las mismas formas de la vida (en cuanto nuestra aprehensión sensomotriz cambia), incidiendo en la percepción y la interpretación de los lenguajes artísticos.

Un relevamiento de información, por medio de diversas fuentes (bibliográficas y/o en Internet), referente al desarrollo de experiencias en arte interactivo de intervenciones, instalaciones, performance, danza o teatro experimental que puedan ser considerados entornos mixtos, nos permitieron circunscribir en particular tipos de manifestaciones experimentales escénicas para tratar de describir y analizar estos modelos estéticos en su devenir y en sus relaciones con nuestra investigación.

La primera cuestión derivada de estas relaciones establecidas entre las nombradas manifestaciones artísticas, los dispositivos y la virtualización del espacio, conlleva, por una parte, una necesaria redefinición de las representaciones implicadas en la experiencia creativa: quien diseña presenta unas reglas de participación y quien participa actualiza las reglas y convierte a la obra en un «acontecimiento», en algo que se hace presente gracias a la acción del participante, y, por otra, las redefiniciones y actualizaciones de los términos y expresiones propias que cada disciplina entra a comulgar con las nuevas interacciones.

Esto es comprensible también ya que el arte virtual, en general, está exigiendo a la estética la revisión crítica de sus categorías sobre la producción, la recepción y la reproducción de la obra. Parece que nada podrá en el futuro contener la *desterritorialización*:[3] es preciso saltar a un nuevo espacio, cambiando, de este modo, el lugar del cuerpo en la experiencia y en la noción de presencia con la que había operado. «Se puede estar presente (en distintos grados y modalidades), a miles de kilómetros en un espacio remoto, sin siquiera desplazar nuestro cuerpo un solo milímetro».[4]

Es desde el propio cuerpo en relación con el propio medio social y tecnológico, de la proliferación y de la difusión de las *obras*, que se hace presente la transformación.

> En este orden de ideas, la pregunta por el lugar de la obra pasa por las siguientes cuestiones: ¿dónde está la «obra»? ¿En el modelo interactivo que ofrece el artista al espectador? ¿En las interacciones propiamente dichas que podrían llegar a alterar radicalmente la obra «original»? ¿En la idea inicial del autor, quien busca por sobre todo promover la interactividad? ¿Quién es finalmente el autor?[5]

3. Las Artes Escénicas. Redefiniciones

Circunscribiremos inicialmente a las disciplinas escénicas que operan trasgrediendo lo habitual. Las manifestaciones de lenguaje escénico y, en particular la danza y el teatro «experimental»,[6] así como performances e intervenciones, que se expanden hacia otros escenarios, tienen en co-

---

[2] Philippe Quéau, director de la División de la información y de la informática de la UNESCO; especialista en nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, con un interés particular en gráficos de computadora, realidad virtual, *televirtuality* y *cyber-communities*. [En línea], http://www.unesco.org.uy/puntodevista/pqueau210700.html . [12 de marzo de 2008].

[3] Pierre Lévy, «Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio», 1956 (traducción del francés por Felino Martínez Álvarez) [En línea], inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf - [11 de marzo de 2008].

[4] Andrea Sosa y Laura Maiori, «Aumentando lo Real. Interacciones de lo virtual y lo real en el ámbito de los entornos mixtos», en Proyecto «Realidad Aumentada y los nuevos entornos del Continuo Realidad-Virtualidad en el Arte Interactivo», Director: Silva, Christian Oscar, Departamento de Producción Multimedial, Facultad de Bellas Artes, UNLP.

[5] Jaime A. Rodríguez, «El lugar de la obra». [En línea], http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/relatodigital/r_digital/teoria/lugar.html. [11 de marzo de 2008].

[6] ¿Qué quiere decir experimental? La esencia del método experimental reside en preguntarse qué es el fenómeno, no creer en lo sabido y empezar desde el principio. Experimentar nuevos «modos» plantea enormes problemas comunicativos que es necesario resolver. Hoy se valoriza el papel de los elementos de cálculo, de inteligencia, de conocimiento técnico presentes en las operaciones del artista. La obra circula por un campo de posibilidades de intervención cada vez más activo para el espectador. Es por ello que se propone presentar tipos de manifestaciones «experimentales» para establecer tipos de estudios que traten de describir y analizar estos modelos estéticos en su devenir y en sus relaciones con nuestra investigación.

mún que involucran cuatro elementos básicos, proponiéndoles recombinaciones heterogéneas entre sí; estos son:

- Tiempo (pueden tener cualquier duración);
- Espacio (pueden ocurrir en cualquier lugar);
- Cuerpo (un individuo o un grupo), y
- Público (una relación entre el/los cuerpo/s).

Podría decirse que espacio, tiempo y cuerpo, del actor y del público, presentan una fuerte imbricación en el aquí y ahora: un acontecimiento en un lugar dado. El espacio, el lugar, definido en las artes escénicas como Lugar Escénico, designa la escena o zona de representación. Debido a la multiplicidad de formas escenográficas y a la experimentación de nuevas relaciones escena-sala, formulará Patrice Pavis que, el lugar escénico se transforma en un término cómodo por su neutralidad para describir los dispositivos poliformos de la zona de representación. Traemos a colación esta denominación dado que involucra la transformación de la arquitectura teatral y la aparición de los nuevos espacios, que buscan ante todo el contacto más intimo con el público y salirse de lo habitual, tanto para el teatro como para la danza experimental.

Es el lugar escénico lo que está en renovación. Este continúa señalando su naturaleza física, pero sus dispositivos y relaciones con los propios materiales constitutivos se expanden. La incorporación de nuevos dispositivos tecnológicos ha planteado nuevos paradigmas y nuevos conceptos en lo que hace al fenómeno escénico. Por lo tanto, surgen preguntas como: ¿con la inclusión de las herramientas tecnológicas, el arte escénico, como fenómeno vivo e irrepetible, sigue siéndolo? ¿Hay una nueva teatralidad? ¿Es posible el teatro, la danza virtual? ¿Qué papel juega el dramaturgo, el coreógrafo en este espacio? ¿Qué transformaciones sufre el texto, la coreografía? ¿La tecnología reemplaza a la creación o es una herramienta?

Buscaremos bordear estas preguntas con nuestras potenciales respuestas, porque suponemos que no es aún el momento de ir directo al corazón de sus respuestas. El fenómeno está aconteciendo.

Phillipe Quéau circunscribe una línea de avance y desarrollo de los entornos virtuales, entendidos como maneras de ocupar el espacio y que habrían evolucionado según se trate de: un pacto entre la ilusión virtual y el cuerpo real y móvil que hace funcionar músculos y articulaciones, añadiendo al mundo concreto una especie de capa virtual de informaciones, así por ejemplo al territorio virtual se le superpone un mapa virtual; con la telepresencia que permite estar presente a distancia en un lugar real; con la televirtualidad que por el contrario se trata de la presencia a distancia en un mundo también simulado; con el metamundo de la Web, donde su lugar de encuentro es el ciberespacio. En todos estos casos, el concepto de lugar se aparta claramente de su acepción clásica; ya no basta con que las realidades estén ahí, dispuestas a conectarse, es necesario que el lugar físico de la realidad se disuelva en favor de la información y de la metáfora, para que se pueda realizar la conectividad, cambiando nuestra aprehensión sensorio-motriz y nuestra interacción espacial. Los vínculos entre lugar y lenguaje se enriquecen y todo ello se traduce en formas artísticas. Una de las funciones más sugestivas del arte así promovido por lo virtual es, precisamente, incitar cualquier forma de interacción. «El artista interactivo propone siempre a los espectadores una colaboración creativa, una 'co-creación'. Esta actitud supone ya un cuestionamiento del 'procesamiento' de la obra misma que, de este modo queda 'marcado' y registrado en la obra misma».[7]

4. La interconexión entre lo real y lo virtual

A diferencia de lo tratado desde la realidad virtual, en las obras de realidad aumentada, el público participante puede interactuar con el mundo real *aumentado* por la información sintetizada desde las computadoras. Ve el mundo real a su alrededor y aumenta la visión que éste tiene de su entorno mediante la superposición o composición de los objetos 3D virtuales. Esto daría la ilusión de coexistencia entre los mundos real y virtual. Esta cuestión pone en vilo la capacidad perceptiva del espacio, los objetos y los cuerpos: gesto y habla. Concretamente, una de las posibilidades más destacadas de la realidad aumentada es la de integrar objetos virtuales en dos y tres dimensiones del escenario y, además, permitir la interacción con estos elementos. Las aplicaciones de realidad aumentada requerirán de métodos de abstracción apropiados para estar al tanto de lo que sucede en el contexto. Actualmente, se encuentra bastante desarrollado el uso de interfaces de comunicación con el sistema informático denominadas «transparentes o gestuales».[8] «Gracias a este tipo de interfaces, en lo que respecta a la interacción, podemos ver cómo espectadores reales pueden agarrar, desplazar, lanzar, etc., los ob-

[7] Jaime A. Rodríguez, «El Relato Digital - Narrativa digital: Tres sentidos». [En línea], http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/teoria/narrativa_digital.html. [11 de marzo de 2008].

[8] James Davis y Mubarak Shah, «Toward 3-D Gesture Recognition», en *Pattern Recognition and Artificial Intelligence Journal*, Vol. 13, Nº. 3. [En línea], www.cs.ucf.edu/~vision/publications.html [11 de marzo de 2008].

jetos directamente con sus manos y sin la necesidad de utilizar ningún otro tipo de sistema de comunicación con el ordenador».[9] Estos sistemas sofisticados de visión por computadoras y sensores que traquean al cuerpo, detectando su posición y también los movimientos de sus manos, cabezas o piernas. Esta experiencia da lugar a un acto de conocimiento del efecto performativo que puede llegar a tener la determinación efectiva de la acción de los artefactos tecnológicos sobre el sujeto que se presta a tal experiencia y un público participante, es decir activo y atento. Los ensayos del arte con la tecnología nos permiten aproximarnos a una tecno-experiencia en que el cuerpo está directamente involucrado.

Pero, las demandas materiales que estas experiencias exigen, dan como resultado que las aplicaciones reales de la Realidad Aumentada en las artes escénicas todavía no hayan alcanzado una producción escénica significativa; y, las experiencias en danza, teatro o performances no sobreabundan.

«Salvo casos aislados (...) todavía no ha llegado a ser eficiente, encontrándonos en muchos casos con pequeños titubeos y aproximaciones que no sacan partido a las excitantes capacidades expresivas que este medio puede aportar».[10] Si sólo ubicamos la cuestión en derredor de los dispositivos tecnológicos, reduciríamos la genealogía de lo escénico a sus escaparates.

Desde esta perspectiva, el sentido de lo escénico debería ingresar a una dimensión diferente, logrando crear una nueva escena, como anteriormente sucedió con el cine, el video y la televisión. Para las artes escénicas y las derivaciones propias que, inclusive, irrumpieron ya hacia otros espacios: «(...)no se trata de sustituir lo Real (realidad física), sino de intervenir en lo Real, añadiendo nuevas dimensiones (a través de lo virtual). El aumento es de carácter cuantitativo, pero fundamentalmente, cualitativo. Lo Real, en este nuevo género, se constituye en el eje central, configurando una nueva versión de esa Realidad, ahora ampliada y enriquecida».[11] Estas cuestiones tienen que ver directamente con la obra y su *límite*, la exposición, la recepción, la reproducción, la interpretación y las diversas formas de asociaciones que implica.

«En primer lugar, la Realidad Aumentada, pone de manifiesto una dinámica particular en relación a [estos] límites. No se trata simplemente de combinar lo virtual y lo físico en una realidad compuesta, es preciso que esta combinatoria se produzca bajo determinadas condiciones, haciendo de los límites un territorio difuso».[12] La resultante para esta fusión, que disuelve aparentemente las dos instancias, se percibe como una unidad indisoluble, con identidad propia.

Hasta aquí el planteo inicial referido a la correspondencia entre lo Real y lo Virtual, al fenómeno mixto de la Realidad Aumentada en el encuentro con las artes escénicas, con el cuerpo propio de sus habitantes, sus prácticas y condiciones, nos proyecta a pensar que es el estatuto mismo de imagen lo que está cambiando, y con ello, impulsa y entra en fluido diálogo con todos sus precedentes: cuerpo, objetos, dispositivos.

Estos nuevos paradigmas del arte hacen experimentar otras modalidades de comprensión y de creación, promoviendo la fusión de tiempos y espacios, instancias físicas y virtuales. Esto agita las triadas sujeto-obra-espectador y cuerpo-dispositivo-lenguaje, instalando la revisión crítica de estas categorías, y sobre la producción, la recepción y la reproducción de la obra por una parte, y por otra, como artistas no podemos ser ajenos a la influencia del pensamiento precedente y presente y así como tampoco a nada de lo que es humano. En estas etapas de post donde parece que poco se puede hacer o poco se puede pensar –y de esta manera renunciar a la propia esencia humana–,

> (...) creemos en la necesidad de construir parcialmente e imperfectamente, nuestras visiones de las sociedades emergentes de la Revolución Tecnológica - Digital y de la Globalización tal proceso aparejado, al que contribuye la Red de Internet especialmente – y todo lo que ello conlleva sobre el flujo de información y el intercambio de ideas como nuevas materializaciones.[13]

Bibliografía

-AAVV: *Arte, Cuerpo y Tecnología*, Salamanca,

[9] Luciana Lanfiuti, «Repercusiones tecnocientíficas en las modalidades artísticas», Proyecto de investigación «Realidad Aumentada y los nuevos entornos del Continuo Realidad-Virtualidad en el Arte Interactivo», Director: Silva, Christian Oscar, Departamento de Producción Multimedial, Facultad de Bellas Artes, UNLP.

[10] Clara Boj y Diego Díaz, «La hibridación a escena: Realidad Aumentada y teatro», en revista *UNAM.mix*. Revista Digital Universitaria , Vol. 8, Nº 6, 10 de junio de 2007. [En línea], http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/int44.htm. [12 de marzo de 2008].

[11] Andrea Sosa y Laura Maiori, *op. cit.*

[12] Clara Boj y Diego Díaz, *op. cit.*

[13] Alejandra Cosín (dir.), «Fundamentación Teórica del proyecto Encuentro Danza y Performance -Espacio alternativo para la Exploración e Investigación en Arte Escénico y Performático de Movimiento». La Plata-Bs As. [En línea], http://encuentrodanzayperfo07.blogspot.com. [12 de marzo de 2008].

Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.
-ALONSO, Rodrigo: «Algunas propiedades de las instalaciones interactivas», en Interactivos. Espacio, Información, Conectividad, Programa de Arte Interactivo I 2005, Buenos Aires, Espacio Fundación Telefónica, pp. 18-23, 2006.
-BENJAMIN, Walter: (1975) «El autor como productor», en *Tentativas sobre Brecht. Iluminaciones III*, Madrid, Taurus, 1998.
-COSIN, Alejandra: «Cuerpo y Tecnología, Cuestión de Piel», en *Revista Funámbulos*-Cultura desde el Teatro, Año 8, junio/ agosto Nº 23, pp.43-44, 2005.
-GARCÍA HERNÁNDEZ, Ileana: «Habitabilidad, Interacción y Dispositivo», en Interactivos. Espacio, Información, Conectividad, Programa de Arte Interactivo I, Buenos Aires, Espacio Fundación Telefónica, 2005, pp. 10-15, 2006.
-LE BRETON, David: (1995) *Antropología del cuerpo y modernidad*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2002.
-LEVY, Pierre: *Qué es lo virtual*, Barcelona, Paidós, 1999.
-LÓPEZ, María Pía: «Conexiones», en *Revista Funámbulos*-Cultura desde el Teatro, Año 8, junio/ agosto Nº 23, 2005, pp. 35-36.
-MACHADO, Arlindo: *El Paisaje Mediático*, Buenos Aires, Los libros del Rojas, Eudeba, 2000.
-OUBIÑA, David: «La Alquimia Tecnológica», en Catálogo de la muestra Arte y Nuevas tecnologías, Premio Mamba, Espacio Fundación Telefónica, Gob. de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2005, pp. 10-16.
-HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo (coord.): *Arte, cuerpo, tecnología*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2003.
-KNAPP, Mark L.: (1982), *La comunicación no verbal, El cuerpo y el entorno*, Barcelona, Paidós, 1992.
-PAVIS, Patrice: *El análisis de los espectáculos*, Barcelona, Paidós, 2000.
-QUEAU, Philippe: *Lo virtual. Virtudes y Vértigos*, Barcelona, Paidós, 1995.
-SANTAELLA, Lucía: *Corpo e Comunicaçao, Síntoma da Cultura*, São Paulo, Paulus, 2004.